playstation.com
roguegalaxygame.com

SCES-54552

711719642695

ROGUE GALAXY™



Vorsichtsmaßnahmen

Dieser Datenträger enthält Software für das PlayStation®2 Computer-Entertainment-System. Verwenden Sie den Datenträger niemals in anderen Systemen, um Schäden zu vermeiden. Dieser Datenträger entspricht den PlayStation®2 Spezifikationen ausschließlich für den PAL-Markt. Er kann nicht in Versionen der PlayStation®2 mit anderen Spezifikationen verwendet werden. Lesen Sie die PlayStation®2 Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung zu gewährleisten. Achten Sie beim Einlegen dieses Datenträgers in die PlayStation®2 darauf, dass die CD mit der bespielten Seite nach unten liegt. Berühren Sie beim Umgang mit dem Datenträger nicht die Oberfläche, sondern nur den Rand. Halten Sie den Datenträger sauber und frei von Kratzern. Falls die Oberfläche schmutzig ist, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen, trockenen Tuch ab. Bewahren Sie den Datenträger nicht in der Nähe von Wärmequellen, in direktem Sonnenlicht oder in feuchter Umgebung auf. Verwenden Sie niemals unregelmäßig geformte, gesprungene oder verbogene Datenträger oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

Gesundheitsschutz

• Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. • Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. • Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. • Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele betreiben. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

PIRATERIE

Die unerlaubte Reproduktion dieses Produktes oder Teilen davon sowie die unerlaubte Verwendung eingetragener Warenzeichen stellen im Allgemeinen eine Straftat dar. PIRATERIE schadet nicht nur rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern, sondern auch den Verbrauchern. Wenn Sie vermuten, dass es sich bei diesem Produkt um eine unerlaubte Kopie handelt, oder andere Informationen über Piraterie von Produkten haben, rufen Sie bitte die nächste Kundendienstnummer an, die Sie auf der Rückseite dieses Handbuchs finden.

Einreichen von Beschwerden

Falls Ihnen während des Spielens online inakzeptables, unangemessenes oder gesetzeswidriges Verhalten irgendeiner Art auffällt, kontaktieren Sie uns bitte unter http://ps2reporting.com

Auf der Rückseite dieses Handbuchs finden Sie die Nummern für den Kundenservice.

SCES-54552

1 Spieler • Memory Card (8MB) (für PlayStation®2): mindestens 130KB • Kompatibel mit Analogsteuerung: nur Analog-Sticks

Deutsch

Bevor es Losgeht

Richte dein PlayStation®2 Computer-Entertainment-System wie in der Bedienungsanleitung des Gerätes beschrieben ein. Vergewissere dich, dass die I/⏻-Kontroll-Leuchte auf der Vorderseite der Konsole rot aufleuchtet. Drücke dann die I/⏻/RESET-Taste – anschließend leuchtet die I/⏻-Kontroll-Leuchte grün auf.

Drücke die ⏏-Taste an der Vorderseite der Konsole, um das CD-Fach zu öffnen. Bitte lege die „ROGUE GALAXY™"-DVD/CD-ROM mit der etikettierten Seite nach oben ein und drücke sie leicht an, bis sie einrastet. Schließe das CD-Dach, indem du es zudrückst, bis ein Klicken ertönt. Anschließend wird ROGUE GALAXY™ automatisch geladen. Es wird empfohlen, nach dem Einschalten der Konsole keine Zusatzgeräte mehr anzuschließen oder zu entfernen.

Besitzer von PlayStation®2-Konsolen der Serien SCPH-30000 und SCPH-50000 sollten ihre Geräte mithilfe der im Lieferumfang ihrer Konsolen enthaltenen Bedienungsanleitung einrichten.

HINWEIS: Die in diesem Software-Handbuch enthaltenen Informationen waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. Im weiteren Entwicklungsverlauf können jedoch noch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos in diesem Handbuch stammen aus der englischen Version des Produkts.

Memory Card (8MB) (für PlayStation®2)

HINWEIS: In diesem Software-Handbuch wird der Begriff „Memory Card" verwendet, um die Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) - (SCPH-10020 E) zu beschreiben. Memory Cards (Produktcode SCPH-1020 E), die für die Verwendung mit Software im PlayStation®-Format (PS one®) entwickelt wurden, sind mit diesem Spiel nicht kompatibel.

Um deine Spieleinstellungen und deinen Spielstand speichern zu können, musst du eine Memory Card in MEMORY CARD-Steckplatz 1 oder 2 deiner Konsole einlegen. Gespeichert Spieldaten lassen sich von dieser oder einer beliebigen anderen Memory Card mit zuvor gespeicherten Spieldaten laden. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass auf der Memory Card genug freier Speicherplatz vorhanden ist.

Richtungstasten – Bewegung

In diesem Software-Handbuch werden ↑, ↓, ←, → etc. verwendet – sofern nicht anders angegeben um die Richtung sowohl der Richtungstasten als auch des linken Analog-Sticks zu bezeichnen. Zum Spielen von ROGUE GALAXY™ kann kein digitaler Controller verwendet werden. In der Grundeinstellung befindet sich der Analog Controller (DUALSHOCK®2) im Analogmodus (Kontroll-Leuchte: Rot).

Verwendung Der Menüanzeigen

Drücke ↑, ↓, ← oder →, um eine Option zu markieren, und drücke dann die ⊗-Taste, um deine Auswahl zu bestätigen. Mit der ◎-Taste gelangst du zur vorherigen Menüanzeige zurück.

Spiel Starten

Nach dem Start erscheint zunächst das Sprachauswahl-Menü. Hier kannst du zwischen English, Français, Deutsch, Italiano und Español wählen. Drücke zur Bestätigung deiner Auswahl die ⊗-Taste.

Du hast die Wahl zwischen den Anzeigemodi 50 Hz PAL und 60 Hz NTSC. Der 50-Hz-Modus kann von allen PAL-Fernsehgeräten wiedergegeben werden, der 60-Hz-Modus nur von solchen Geräten, die das NTSC-Signal unterstützen. Weitere Informationen hierzu findest du im Herstellerhandbuch deines Fernsehgeräts.

Titelbild

Markiere mit ↑ oder ↓ eine der folgenden Optionen und bestätige deine Wahl mit der ⊗-Taste.

Neues Spiel — Startet Jasters Abenteuer ganz von vorn.

Fortfahren — Lädt ein bereits gespeichertes Spiel. Wähle entweder MEMORY CARD-Steckplatz 1 oder MEMORY CARD-Steckplatz 2 aus und wähle dann die Speicherdaten, die du laden möchtest.

Optionen — Siehe den folgenden Abschnitt des Handbuchs.

OPTIONSEINSTELLUNGEN

Kampf-Kamera — Legt den Kamerawinkel während des Kampfes fest. Im Kampf kannst du durch Drücken der SELECT-Taste die Kamerahöhe verändern, ohne das Optionseinstellungen-Menü aufrufen zu müssen. In bestimmten Situationen kann es allerdings vorkommen, dass sich diese Option nicht verändern lässt.

Auto-Anvisieren — In der Standardeinstellung werden feindliche Ziele automatisch erfasst.

Ton — Du hast die Wahl zwischen Stereo und Mono.

Cursor-Speicher — Wenn diese Funktion EINgeschaltet ist und du eine Menüanzeige benutzt, dann wird die Position, an der sich der Cursor vorher befunden hat, gespeichert.

Kompass anzeigen — So blendest du den Kompass EIN/AUS.

Minikarte anzeigen — So schaltest du die Minikarte EIN/AUS.

Kamerabewegung (H/A) — Bei der vertikalen Bewegung der Kamera hast du die Wahl zwischen Normal›› und Umgekehrt.

Kamerabewegung (L/R) — Bei der horizontalen Bewegung der Kamera hast du die Wahl zwischen Normal und Umgekehrt.

Kampfmeldungen — Hier kannst du einander überlappende Meldungen auf der Kampfanzeige EIN- und AUSschalten.

Aktiver Chat — Hier kannst du EIN- und AUSschalten, ob sich die Teammitglieder auf dem Schlachtfeld miteinander unterhalten können.

Standardsteuerung

Charakter bewegen/durch Karte scrollen	linker Analog-Stick
Charaktere wechseln	L3-Taste
Aktion (reden/untersuchen/Tür öffnen etc.)	⊗-Taste
Springen	◎-Taste
Karte anzeigen	SELECT-Taste
Hauptmenü aufrufen	△-Taste
Kameraposition zurücksetzen	R2-Taste
Kamerawinkel ändern	R3-Taste
Pause	START-Taste

HINWEIS: Während einer Filmeinblendung kannst du durch Drücken der START-Taste gefolgt von der △-Taste vorspulen.

ANALOG CONTROLLER (DUALSHOCK®2)



Schauplätze

Das Piratenschiff Dorgenark

Die Dorgenark besitzt zwei Decks.

BRÜCKE

Auf der Brücke befinden sich der Kontrollraum und das Zimmer von Kapitän Dorgengoa. Vom Kontrollraum aus wird die Dorgenark gesteuert. Drücke die ⊗-Taste, wenn du am Steuer stehst, um die Galaxie-Karte aufzurufen. Im Verlauf der Geschichte kannst du den Weg der Dorgenark frei wählen.

DECK

Auf dem Deck befindet sich die Bar, in der die Piraten ihre Freizeit verbringen. Hier gibt es auch einen Aufzug zur Brücke. Wenn die Dorgenark auf einem Planeten oder in einem Nebel vor Anker liegt, kann das Deck auch als Aussichtsplattform nach draußen benutzt werden. Hat das Schiff irgendwo angedockt, dann findet sich auf dem Deck eine Landegondel, mit der von Bord gegangen werden kann.

Das Feld

Das „Feld" bezeichnet die verschiedenen Orte, die Jaster und seine Kollegen außerhalb der Dorgenark besuchen. Folgende interessante Dinge sind im Feld zu finden.

TRANSPORTER

Transporter sind Geräte, mit denen man von Ort zu Ort gelangt. Sobald ein Charakter einen Transporter passiert, leuchtet dieser blau auf und die GP, FP sowie die Sekundärwaffen-Energie aller verbündeten Charaktere werden wieder komplett aufgefüllt. Tritt man außerhalb einer Kampfsituation auf einen Transporter, kann man mit der ⊗-Taste folgende Optionen aufrufen:

Speichern	Speichert deinen derzeitigen Spielstand auf der Memory Card.
Teleportieren	Bringt dich zu einem anderen Transporter auf demselben Planeten, der bereits benutzt wurde. In bestimmten Situationen kann es allerdings vorkommen, dass diese Funktion nicht verfügbar ist.
Punkte tauschen	Hier kannst du alle Jägerpunkte zusammenrechnen, die du in deinem Schlachtrekorder gesammelt hast, oder die Jägerpunkte von deiner Beute und aus deinem Jagdergebnis hinzufügen.
Gegenstandslager	Hier kannst du Gegenstände aus deinem Inventar transferieren oder auf zuvor eingelagerte Gegenstände zugreifen. Einige Gegenstände können nicht eingelagert werden.

SCHATZTRUHEN

Schatztruhen lassen sich öffnen, indem du dich davor stellst und die ⊗-Taste drückst. Einige Truhen lassen sich nur mit dem entsprechenden Schlüssel öffnen und andere sind mit Sprengladungen präpariert. Hüte dich vor Tieren, die sich als Schatztruhe tarnen. Die Sprengladungen kannst du beseitigen, nachdem du den „Fallenentschärfer"-Gegenstand erworben hast.

TÜREN

Sofern sich eine Tür öffnen lässt, erscheint ein Pfeil, wenn du dich ihr näherst. Drücke die ⊗-Taste, um die Tür zu öffnen.

GESCHÄFTE/FAHRENDE HÄNDLER

Je nach Vorratsmenge eines Händlers kannst du bei ihm Gegenstände kaufen oder auch verkaufen. Im Verlauf der Geschichte finden sich immer wieder Gegenstände in den Geschäften, die vorher nicht zu haben waren. Wenn du in der Fabrik neue Gegenstände herstellst, kannst du sie anschließend in bestimmten Geschäften kaufen.

DENKKREIS

Ab und zu erscheint auf dem Bildschirm ein „?"-Symbol, das deine Aufmerksamkeit auf einen „Denkkreis" lenken soll. Denkkreise zeigen an, dass du bestimmte Bedingungen erfüllen oder einen bestimmten Gegenstand an diesem Ort benutzen musst, um voranschreiten zu können.

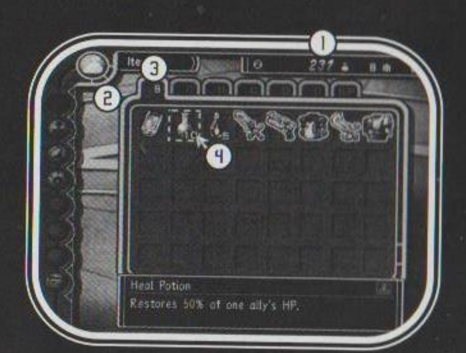
Hauptmenü

Im Feld kannst du mit der △-Taste das Hauptmenü aufrufen, wo du eine Vielzahl von Optionen findest.

Gegenstände

Mithilfe des Gegenstände-Menüs kannst du deine Charaktere ausrüsten oder bestimmte Gegenstände benutzen.

1. Mitgeführtes Geld
2. Liste der mitgeführten Gegenstände
3. Anzahl der mitgeführten Gegenstände
4. Gelagerte Gegenstände



STEUERUNG IM GEGENSTÄNDE-MENÜ

Gegenstand benutzen/ausrüsten/wegwerfen etc.	⊗-Taste
Gegenstände-Seiten durchblättern	L1-Taste / R1-Taste
Gegenstand bewegen	△-Taste
Gegenstand teilen	▣-Taste

BESONDERE GEGENSTÄNDE

Info-Gerät — Ein tragbares Informationsterminal, in dem automatisch wichtige Informationen gespeichert werden, die du auf deinen Reisen sammelst. Mit dem Info-Gerät kannst du nachprüfen, welche Informationen bisher gespeichert wurden.



Toady — Ein Tierchen, das dir im Laufe deines Abenteuers noch sehr ans Herz wachsen wird. Toady kann, nachdem du ihn im Gegenstände-Menü ausgewählt hast, zwei Waffen mit hoher Leistungsstufe „fressen" und sie zu einer einzelnen, noch stärkeren Waffe verschmelzen.



Verbündete

Hier kannst du dir den Status deiner verschiedenen Verbündeten ansehen, ihnen andere Ausrüstung zuteilen und die Teammitglieder auswählen, die am Kampf teilnehmen sollen.

STEUERUNG IM VERBÜNDETE-MENÜ

Wähle einen Charakter aus und drücke die ⊗-Taste, um folgende Optionen aufzurufen:

Verbündete tauschen	Tausche einen Charakter, der am Kampf teilnimmt, gegen einen in Bereitschaft befindlichen Charakter aus. Jaster kann nicht getauscht werden.
Charakter wechseln	Wähle aus den Charakteren in deiner Gruppe einen aus, den du steuern möchtest. Drücke die L3-Taste während des Spiels, um den gesteuerten Charakter zu wechseln, ohne das Verbündeten-Menü aufrufen zu müssen.
Ausrüstung	Hier kannst du die Ausrüstung eines bestimmten Charakters ändern.
Fähigkeiten	Hier kannst du dir die Fähigkeiten ansehen, über die ein Charakter derzeit verfügt.

STATISTIK

St	Die Stufe des Charakters. Sobald der ERF-Balken vollständig gefüllt ist, führt der Charakter einen „Stufenaufstieg" aus und seine Statistik erhöht sich.
GP	Ausdauer. Sinkt sie auf 0, verliert der Charakter das Bewusstsein.
FP	Die Punkte, die nötig sind, um Fähigkeiten einsetzen zu können. Der Einsatz einer Fähigkeit verbraucht FP.
ERF	Die derzeitigen Erfahrungspunkte.
Vit	Vitalität/Widerstandskraft – Hat Einfluss auf die Verteidigungsfähigkeit eines Charakters.
Hauptwaffe	Die Angriffskraft der Hauptwaffe (Angriff: ⊗-Taste)
Nebenwaffe	Die Angriffskraft der Nebenwaffe (Angriff: ▣-Taste)
Verteidigung	Die Fähigkeit, sich gegen Angriffe zu verteidigen.
Verteidigungsstatus	Die Widerstandskraft gegen Statuseffekte (z.B. Feuer)

Strategie

Hier kannst du deinem Team konkrete Befehle erteilen.

TEAMBEFEHL

Charaktere, die nicht deiner direkten Kontrolle unterstehen, führen deine Teambefehle nicht aus.

Einzeln kämpfen	Angriff auf den Feind, der sich am nächsten befindet.
Gleiches Ziel wählen	Angriff auf den Feind, den der von dir gesteuerte Charakter angreift.
Voller Einsatz	Alle Gegenstände und Waffen im Kampf nach eigenem Ermessen einsetzen.
Rückzug	Nicht angreifen.

HINWEIS: Wenn du im Kampf die △-Taste und anschließend die ▣-Taste drückst, kannst du den Teambefehl ändern, ohne erst das Strategie-Menü aufrufen zu müssen.

Im Strategie-Menü kannst du auch die Option „Vorschläge ausschalten" auswählen. Dies bezieht sich auf Vorschläge von Seiten deiner Kameraden, im Kampf bestimmte Gegenstände zu benutzen.

Enthüllung

Im Enthüllungs-Menü kannst du überprüfen, welche Fähigkeiten die einzelnen Charaktere deines Teams besitzen. Wähle den Enthüllungsfluss eines Charakters aus, um die Enthüllungsübersicht aufzurufen.

ENTHÜLLUNGSFLUSS

Du kannst Gegenstände in die Enthüllungsübersicht einfügen, um neue Fähigkeiten zu erlernen oder den Status eines Charakters zu erhöhen. Bewege den Cursor über ein Feld, in dem sich noch kein Gegenstand befindet, um Informationen darüber zu erhalten, welcher Gegenstand in dieses Feld passen würde. Sofern du einen passenden Gegenstand besitzt, leuchtet das Feld blau auf. Wähle es aus und drücke die ⊗-Taste, um den Gegenstand einzufügen. Der eingefügte Gegenstand wird dann aus deinem Inventar entfernt und kann auch nicht mehr dorthin zurückverlegt werden.

Du musst alle Felder in einem bestimmten Bereich der Übersicht füllen, um den entsprechenden Effekt (neue Fähigkeit oder Statuserhöhung) zu erhalten und den nächsten Bereich zu öffnen. Bedenke, welche Fähigkeiten und welchen Status du benötigst, wenn du entscheidest, welche Felder du füllst.

Kampf-Rekorder

Wähle den Kampf-Rekorder aus und drücke dann die L1-Taste oder die R1-Taste, um zwischen den folgenden Anzeigen zu wechseln.

BEUTE

Hier bekommst du Informationen über die auf den verschiedenen Planeten der Gesucht -Liste der Galaxiegesellschaft versteckte Beute (d. h. die Tiere, auf die du Jagd machen kannst). Jedes getötete Einzelheiten über Beute, die du bereits erlegt hast.

JAGDERGEBNIS

Hier siehst du, wie viele und welche Art von Tieren du erlegt hast und wie viele Jägerpunkte du für jedes erlegte Tier bekommen hast.

RANGLISTE

Dies ist eine Rangliste der verschiedenen Jäger, die in der Galaxie auf Beutezug sind. Dein Rang wird anhand der Jägerpunkte errechnet, die du für ein Beute- oder ein anderes Tier bekommen hast. Wenn du im Rang steigst, kannst du Preise abräumen.

Rezeptregister

Diese Option ist nicht sofort ab Spielstart verfügbar. Nachdem sich jedoch Toady deiner Gruppe angeschlossen hat, kannst du ihn über das Gegenstände-Menü mit verschiedenen Waffen MAXIMALER Leistung „füttern", um als Ergebnis noch bessere Waffen zu bekommen. Die Informationen dieser Waffenverschmelzung durch Toady wird im „Rezeptregister aufgezeichnet.

Fabrik

Auch diese Option ist nicht gleich zu Spielbeginn verfügbar. Im Laufe deines Abenteuers kannst du jedoch in der Fabrik neue Gegenstände herstellen, die dann in speziellen Geschäften zu kaufen sind.

Befolge diese Schritte, um neue Gegenstände zu erstellen:

1. **Entwürfe beschaffen**
   Entwürfe bekommst du von Personen in Geschäften. In den Entwürfen sind alle Zutaten und Gerätschaften aufgelistet, die du zur Herstellung eines neuen Gegenstands benötigst, ebenso wie das Geschäft, in dem der Gegenstand anschließend verkauft wird. Bei manchen Gegenständen sind allerdings nicht alle nötigen Angaben in einem einzelnen Entwurf enthalten. In diesen Fällen musst du dir die Informationen erst bei mehreren Personen beschaffen, bevor du den neuen Gegenstand herstellen kannst.

2. **Fabrik-Menü aufrufen**
   Nachdem du dir die Herstellungspläne besorgt hast, musst du das Fabrik-Menü aufrufen, um mit der Herstellung zu beginnen.

3. **Produktionsgeräte anordnen**
   Wähle Platzieren und ordne die Produktionsgeräte so an, wie im Herstellungsplan angegeben. Wähle Bewegen oder Entfernen, um einzelne Elemente zu bewegen/entfernen.

4. **Material einsetzen**
   Wähle Material einsetzen aus dem Fabrik-Menü, damit die im Herstellungsplan aufgelisteten Zutaten zum Einsatz kommen.

5. **Produktion starten**
   Wähle Start, damit die Fabrik in Betrieb geht. Sofern du alle benötigten Produktionsgeräte und Zutaten entsprechend dem Herstellungsplan zum Einsatz gebracht hast, erfolgt nun die Erstellung des neuen Gegenstands. Ohne Pläne für einen bestimmten Gegenstand kann dieser nicht erstellt werden, selbst wenn du alle Maschinen und Zutaten korrekt eingesetzt hast.

6. **Gegenstand kaufen**
   Wenn die Produktion erfolgreich verlaufen ist, bekommst du ein Muster des Gegenstands. Je nachdem, um welche Art Gegenstand es sich handelt, ist dieser jetzt auch in Geschäften erhältlich. Alle Geschäfte, die den Gegenstand anbieten, sind nach dessen Erstellung im Herstellungsplan aufgelistet.

HINWEIS: Weitere Informationen zum Umgang mit der Fabrik findest du unter dem Punkt „Bedienungsanleitung" im Fabrik-Menü.

System

Wähle im Hauptmenü den Punkt System und dann Einstellungen, um das Optionseinstellungen-Menü aufzurufen. Hier kannst du die Parameter des Spiels einstellen, wie im Abschnitt „Optionseinstellungen" weiter oben bereits beschrieben. Alternativ kannst du über den Punkt Hilfe eine Bibliothek nützlicher Informationen aufrufen. Markiere einfach einen Gegenstand aus der Liste und drücke die ⊗-Taste, um dir den dazu gehörigen Hilfetext anzusehen.

Kämpfe

Ein Kampf beginnt immer dann, wenn du im Feld auf einen Feind triffst. Die Kampfanzeige erscheint automatisch.

Kämpfe laufen in Echtzeit ab. Du musst dir mit deiner Umgebung vertraut sein und mit deinen Verbündeten zusammenarbeiten, um deine Feinde besiegen zu können. Sobald alle Feinde erledigt sind, ist der Kampf zu Ende und du erhältst Erfahrungspunkte sowie eventuell noch Geld und Gegenstände.

Herausforderungskämpfe

„Herausforderungskämpfe" geben dir die Chance, in den Besitz von Jägermünzen zu gelangen. Zu Beginn eines Herausforderungskampfes werden die Kampfbedingungen angezeigt. Sofern du diese erfüllst, bekommst du nach Beendigung des Kampfes Jägermünzen. Diese kannst du gegen Genehmigungen eintauschen, um herabgesetzte Gegenstände kaufen zu können oder um Ladeninhaber dazu zu bewegen, dir einen seltenen Gegenstand zu verkaufen.

Während Eines Kampfes

1. Teambefehl
2. Nebenwaffenanzeige
3. Aktionsanzeige
4. GP
5. FP
6. Radarkarte



Während eines Kampfes werden die GP und FP deines Charakters sowie die GP des angegriffenen Feindes auf dem Bildschirm eingeblendet. Den derzeit aktiven Teambefehl findest du ganz oben in der Anzeige und auf der Radarkarte siehst du deine Umgebung sowie deine Verbündeten (in blau) und deine Feinde (in rot). Des Weiteren werden während eines Kampfes noch folgende Zusatzinformationen angezeigt.

NEBENWAFFENANZEIGE

Nebenwaffen dienen hauptsächlich dem Angriff aus der Distanz. Wird eine Nebenwaffe eingesetzt, verringert sich diese Anzeige, ganz gleich, ob der Feind getroffen wurde oder nicht. Ist sie komplett leer, kannst du die Nebenwaffe erst wieder einsetzen, wenn sie nachgeladen wurde. Nach dreimaligem Nachladen kannst du die Nebenwaffe in diesem Kampf nicht mehr benutzen.

Die Anzeige beginnt sich erst dann wieder aufzuladen, nachdem sie komplett leer war. Sobald sie wieder voll ist, kannst du auch wieder angreifen. Nach einem Kampf lädt sich die Nebenwaffenanzeige nicht automatisch wieder auf.

HINWEIS: Lilikas Hauptwaffe verwendet ebenfalls die Nebenwaffenanzeige.

AKTIONSANZEIGE

Die Aktionsanzeige spiegelt die für Angriffe gespeicherte Energie wieder. Wenn du einen Feind angreifst, sinkt die Anzeige, ganz gleich, ob du triffst oder nicht. Sobald die Aktionsanzeige eines Charakters leer ist, erscheint ein „!"-Symbol und du kannst nicht mehr mit diesem Charakter angreifen.

Nachdem die Anzeige komplett leer ist, beginnt sie sich langsam wieder zu erneuern. Kannst du einen Angriff erfolgreich abwehren, erneuert sich die Anzeige komplett. Der Charakter kann wieder angreifen, sobald die Anzeige wieder ganz aufgefüllt ist. Die Aktionsanzeige erneuert sich nach einem Kampf automatisch.

Kampfsteuerung

Bewegen — linker Analog-Stick

Wenn es dir gelingt, dich während eines Kampfes weit genug von deinen Feinden zu entfernen, kannst du entkommen. Es gibt allerdings Kämpfe, bei denen dies nicht möglich ist.

Springen — ◎-Taste

Du kannst im Sprung einen Angriff ausführen. Wenn du dich von einem anvisierten Feind entfernst und dabei die ◎-Taste drückst, kannst du einen Salto rückwärts ausführen und noch mehr Abstand zwischen dich und den Feind bringen.

Anvisieren EIN-/AUSschalten — Richtungstasten ↑/↓

Einem anvisierten Feind stehst du stets frontal gegenüber. Mit den Richtungstasten ↑/↓ kannst du die Anvisieren-Funktion EIN-/AUSschalten. Besiegst du bei EINgeschalteter Anvisieren-Funktion einen Feind, nimmt dein Charakter automatisch den nächsten Feind ins Visier.

Anvisierte Ziele durchblättern — Richtungstasten ←/→

Während du einen Feind anvisierst, kannst du mit den Richtungstasten ←/→ den ausgewählten Feind wechseln.

Hauptwaffe — ⊗-Taste

Greife den Feind vor dir mit deiner Hauptwaffe an (meist eine Waffe mit geringer Reichweite). Während des Angriffs sinkt deine Aktionsanzeige.

Normaler Angriff/Combo-Angriff — ⊗-Taste (wiederholt)

Drücke die ⊗-Taste wiederholt, um mehrere Angriffe miteinander zu verketten.

Mega-Angriff — ⊗-Taste (halten und loslassen)

Drücke die ⊗-Taste und halte sie eine Weile gedrückt, bevor du sie loslässt und einen mächtigen Mega-Angriff ausführst. Einige Charaktere können keinen Mega-Angriff ausführen.

Abwärts-Angriff — ⊗-Taste (während Feind am Boden liegt)

Drücke die ⊗-Taste, während du einem am Boden liegenden Feind gegenüberstehst, um einen Abwärts-Angriff auszuführen.

Rückstoß — ⊗-Taste (während du einem Objekt frontal gegenüberstehst)

Während du einem Felsen oder einem anderen Objekt frontal gegenüberstehst, kannst du einen Nahkampfangriff ausführen und das Ziel deines Angriffs zurückstoßen. Trifft das zurückgestoßene Objekt einen Feind, so nimmt dieser Schaden.

Nebenwaffe — □-Taste

So führst du einen Angriff mit der Nebenwaffe aus.

Abwehren — R1-Taste (halten)

So wehrst du feindliche Angriffe ab. Es gibt jedoch Angriffe, die nicht abgewehrt werden können. Eine erfolgreiche Abwehr füllt deine Aktionsanzeige wieder komplett auf.

Heben/werfen — R1-Taste plus ⊗-Taste (heben), gefolgt von □-Taste (werfen)

Du kannst Objekte wie Felsen oder den Feind vor dir hochhheben. Hast du das Objekt in Händen, kannst du es mit der □-Taste werfen. Aber Vorsicht, manche Feinde können das auch!

In den meisten Kämpfen kannst du mit der SELECT-Taste den Kamerawinkel verändern.

Kampf-Menü

Drücke während eines Kampfes die △-Taste, um das Spiel zu unterbrechen und das Kampf-Menü aufzurufen. Im Kampf-Menü kannst du mit der △-Taste auf das Hauptmenü zugreifen oder mit der □-Taste den Teambefehl ändern. Folgende Optionen sind ebenfalls über das Kampf-Menü wählbar.

Fähigkeiten	Setze eine Fähigkeit deines Charakters ein.
Gegenstände	Benutze einen deiner mitgeführten Gegenstände.
Charakter wechseln	Wechsle den Charakter, den du zurzeit steuerst. Du kannst allerdings keine bewusstlosen Charaktere steuern.

Grundsätzliches Zum Kampf

KAMPF-VORSCHLÄGE

Während eines Kampfes machen die Charaktere, die nicht von dir gesteuert werden, Vorschläge zu den Gegenständen und Fähigkeiten, die sie gerne einsetzen möchten. Diese Vorschläge kannst du mit der L1-Taste oder der L2-Taste annehmen. Möchtest du einen Vorschlag ablehnen, kannst du entweder die L3-Taste drücken oder einfach abwarten, bis eine bestimmte Zeit verstrichen ist. Ganz vermeiden kannst du diese Vorschläge, indem du diese Option im Strategie-Menü (über das Hauptmenü erreichbar) einfach AUSschaltest.

BRENNSCHLAG

Den Brennschlag aktivierst du in der Enthüllungsübersicht. Du lädst die Anzeige auf, indem du Brennsteine sammelst, die deine Feinde fallen lassen. Sobald die Anzeige aufgeladen ist, kannst du in der Nähe eines Feindes die R1-Taste zusammen mit der □-Taste drücken, um sie zu aktivieren. Auf der Anzeige erscheinen Tastenmarkierungen und du musst versuchen, den Markierungen zu folgen und die Tasten genau im richtigen Moment zu drücken, um einen mächtigen Kettenangriff zu starten. Wenn du alle Tasten korrekt betätigst, bekommt dein letzter Schlag eine enorme Wucht. Verfehlst du eine Taste, endet der Brennschlag.

BEWUSSTLOSIGKEIT

Sinken die GP eines Charakters auf 0, verliert dieser das Bewusstsein. Handelt es sich dabei um den Charakter, den du derzeit steuerst, erscheint automatisch das Kampf-Menü. Dort hast du die Möglichkeit, den Erneuerungsgegenstand „Wiederbelebung" einzusetzen (sofern dieser sich in deinem Inventar befindet) oder den gesteuerten Charakter zu wechseln. Sollten sämtliche Mitglieder deines Teams bewusstlos werden, ist das Spiel zu Ende.

STATUS-MODIFIZIERUNGEN

Im Kampf können bestimmte feindliche Angriffe den Status deines Charakters verändern:

Bewusstlos	Handlungsunfähig
Geschockt	Handlungsunfähig und GP verringern sich.
Verwirrt	Charakter greift Teamkollegen an.
Eingefroren	Handlungsunfähig
Benommen	Handlungsunfähig. Zur Behebung dieses Status linken Analog-Stick schnell bewegen.
Paralysiert	Handlungsunfähig
Vergiftet	GP verringern sich.
In Flammen	GP verringern sich. Zur Behebung dieses Status ins Wasser gehen.

Die Wirkung dieser Angriffe lässt sich beenden, indem du einen dazu geeigneten Gegenstand bzw. eine dazu geeignete Fähigkeit einsetzt, eine bestimmte Zeitlang wartest oder den Kampf zu Ende bringst.

„NACH DEM KAMPF"-ANZEIGE

Sobald der Kampf vorbei ist, erscheinen folgende Informationen:

Gewonnene ERF-Erfahrung	Jeder Charakter erhält nach einem Kampf ERF. Sobald der Balken eines Charakters vollständig gefüllt ist, steigt der Charakter eine Stufe auf und seine Statistik verbessert sich.
Gewonnene Waffenumgangspunkte	Waffenumgangspunkte (WP) spiegeln die Fertigkeit im Umgang mit bestimmten Waffen wieder. Nach dem Kampf erhalten alle nicht bewusstlosen Teammitglieder Waffenumgangspunkte entsprechend der Waffe, mit der sie zuletzt ausgerüstet waren. Sobald der WP-Balken voll ist, erreicht die Leistungsstufe der Waffe das MAXIMUM und kann zur Waffenverschmelzung an Toady „verfüttert" werden. Wenn du eine Waffe mit komplett gefülltem WP-Balken benutzt, füllen sich die grundlegenden Statusbalken der Waffe weiter.

HINWEIS: Weitere Informationen zu Toady findest du im Abschnitt „Besondere Gegenstände" weiter vorn in diesem Handbuch.

Insektron

Das Insektron ist ein Duellturnier, bei dem du Käfer in den Kampf schickst. Im Verlaufe deines Abenteuers bekommst du Gelegenheit, am Insektron teilzunehmen.

Insektoide

Um am Insektron teilnehmen zu können, benötigst du „Insektoide", die du großziehen kannst.

Zu allererst ist eine „Insektoid-Falle" nötig, um Insektoiden zu fangen. Präpariere sie mit einem Köder und lasse den Käfig dann irgendwo im Feld stehen und vielleicht hast du Glück. Welche Art von Insektoiden du fangen kannst, hängt vom Typ des Käfigs, dem Köder und dem Standort der Falle ab.

TRAINING DER INSEKTOIDE

Du benötigst einen „Zuchtkäfig", um Insektoide trainieren zu können. Bringe den Insektoid, den du trainieren möchtest, in den Zuchtkäfig, wo er zu wachsen beginnt. Wie groß er wird, hängt vom Typ des Zuchtkäfigs, der Nahrung sowie der Insektoid-Art ab.

INSEKTRON-WETTKAMPF

Das Insektron wird im Insektron-Stadion auf dem Planeten Zerard ausgetragen.

1. **Lizenz kaufen**
   Um am Insektron teilnehmen zu können, brauchst du eine „Insektron-Lizenz", die du im Insektron-Versammlungssaal kaufen kannst.

2. **An Turnieren teilnehmen**
   Das Insektron ist in folgende sechs Ligen unterteilt: S, A, B, C, D und E. Jede Liga hat ihre eigenen Turniere. Am Anfang kämpfst du in der untersten Liga, E. Jeder Turniersieg bringt dich weiter nach oben auf dem Weg zum Ligameister und du kannst an immer höheren Wettkämpfen teilnehmen.

3. **Der Kampf**
   Das Insektron wird auf einem Spielfeld mit 5 x 7 Feldern ausgetragen. Zu Beginn platzieren beide Spieler je fünf Insektoide auf den ersten beiden Reihen des Spielbretts und wählen je ein Insektoid zum „König".

Nach dem Platzieren der Insektoide greifen die Spieler abwechselnd die gegnerischen Insektoide an und fegen sie vom Spielfeld. Wenn du den gegnerischen König besiegst, hast du gewonnen. Wird dein eigener König besiegt, gehst du als Verlierer aus dem Kampf hervor.

Mitwirkende

LEVEL-5, INC. Produced & Directed by Akihiro Hino **Director** Takeshi Akasaka **Program Director** Yasuhiro Akasaka **Art Director** Takeshi Majima **Event Director** Yoshiaki Kusuda **Composer/Sound Director** Tomohito Nishiura **Game Designer/Main Scenario** Akihiro Hino **Planning Director/Scenario** Koji Hori **Character Designers** Keiji Nagao, Jiro Morinaga **Character Art Director** Akiyuki Tomita **Level Design Directors** Hidenobu Sasaki, Takayuki Sameshima **Special Effects Director** Yoshiaki Koya **Main Programmers** Usuke Kumagai, Mamoru Itagaki, Takayuki Kobayashi **Programmers** Keiji Noda, Yusuke Hashimoto, Kosuke Nagami, Yukinori Yamaguchi, Takaharu Takesada, Tomohiro Misei, Masahiro Noda **3D System Programmers** Kenji Matsusue, Makoto Shikasho **Support Programmers** Hiroshi Ishikawa, Akihiro Nakagawa, Nathanael Yam, Tsubasa Kobayashi **Character Modellers** Chie Sasaki, Yurika Sato, Kengo Todaka, Yuji Shimomura, Ryoko Takahashi, Mitsuhiro Yoshida, Masahiro Shigihara, Yukari Fujiki, Takahiro Koshio, Miharu Kawaguchi, Yusuke Yoshimura **Character Animators** Takashi Hara, Hiroshi Sawano, Hiroto Jinnouchi, Kenichiro Hatada **Monster Modellers and Animators** Hiroshi Niwa, Takehiro Fujii, Tatsuru Nakaza, Jun Suzuki, Yasuyoshi Sasaki, Emiko Ikeuchi, Shinya Hayakawa, Jun Takahata, Yuto Uetsuki **Art Illustrators** Masako Arakawa, Yasuhiro Fukuyama, Daisuke Koga, Nobuyuki Yanai **Level Designers** Satoshi Baba, Tadahiro Masuya, Akari Uchino, Akiko Shigeto, Nahoko Kawabata, Yuji Tanaka, Masaki Miyamoto, Yasuhito Tsugimoto, Daisuke Shimakawa, Naoko Mori, Hisami Miyamoto, Wataru Shimanouchi, Miyuki Sumiyoshi, Bungo Takahashi, **Effect Animators** Youhei Fujimura, Mitsuhito Nakajo, Ryo Kobayashi, Tatsuya Shinkai, Mitsuhito Masuo, Toshinori Yokoyama **Menu & System Graphics** Taku Tanaka **2D Animators** Noriaki Sonoda, Miho Tanaka, Yumiko Shinabe **2D Graphics** Jun Sonobe, Kenichi Kurakari, Miki Inoue, Yuri Kizaki **Planning/Scenario** Noriko Ikeura, Makiko Oochi **Sound Effects** Dai Yamanaka, Takeshi Inoue, Yumiko Hashizume **Title and Package Design** Noriko Maruya **Development Assistant** Asako Fujita **Account Manager** Yukiko Harada **Production Support** Tomoko Hirayabu, Ryoko Takesue **Special Thanks** Kazunari Matsuo, Ken Motomura, Koji Chado, Kiyofumi Kuroda **Development Support** Naohiro Ikeda, Yoichi Kawaguchi, Shinichi Matsumoto, Kaoru Minami, Tetsuya Maeda, Tomokazu Arisaka, Mineaki Sugata, Tatsuya Asano **QA** Eriko Hara, Kazuya Kuranari, Kotaro Ishihara, Kenji Asahi, Hitoshi Sankoda, Atsushi Hasumoto, Masahide Fukui, Tamaki Nakanoko, Kentaro Oshibuchi, Yuta Morishita, Shyouko Okazaki, Yoshitaka Ozaki, Yuki Kinjyo, Kyousuke Yoshioka **Title Song** Yayoi Ono [Soprano], Katsuyuki Yamasaki [Tenor], Chiyo Yano, Motoko Soya [Test Vocalists] **CG SECTION Lead Director [CG Movie]** Yoshiaki Kusuda [LEVEL-5 Inc.] **CG Movie [Section A]** LEVEL-5, Inc. **Director** Naotsugu Zushi **CG Animators** Kengo Okabe, Takayoshi Hirose, Kousuke Uemura, Hiroshi Matsuyama **Visual Scene Editors** Jun Maeda, Takahiro Fujimatsu, Yuuki Kokubu, Hirokazu Nagai, Nobory Tsuda, Eiji Ishii, Takafumi Koukami, Tomoe Ueda, Yumi Ito, Shiori Omote, Yuki Mito, Masashi Osawa, Yoshiko Fujita, Chikami Kohri, Shigeto Suzuki, Kiyoshi Furutani **CGI Movie [Section B]** STUDIO 4°C **CGI Director** Daichi Yasuta **Art Director** Toru Hishiyama **Visual Supervisor** Yoshiharu Ashino **CG Animators** Kimihito Kubo, Minoru Terao, Hiroki Hirano, Mayu Ito, Takahumi Ishida, Shunsuke Watanabe, Takayuki Kuseki, Takumi Sunakawa, Takuma Sakamoto, Akihiro Kawamura, Shiori Furusho, Keisuke Sasagawa, Mitsuru Kozai, Shingo Abe, Koushun Ohta, Shinichi Eguchi, Machiko Nakagawa, Kayo Kudo, Masahiro Mizobuchi, Katsuhiro Okano, Jun Shioda, Toshiro Hamamura, Keita Ishibashi, Kohei Hachikawa, Takamitsu Hirakawa, Gaku Ito, Yumi Matsumoto, Junko Kumagai **COXAI ANIMATION STUDIO DYNA-METHOD Inc. Producer [STUDIO 4°C]** Kunitoshi Yamada **CG Movie [Section C]** Digital zero Inc. **CG Movie Director** Hirotaka Koizumi **CG Movie Director** Kazuhisa Tomita **CG Animators** Makoto Yamamoto, Kenichi Ueyama, Takeshi Naito, Haruki Chiba, Kouki Yoshida, Toshiya Arai, Hiroki Maekawa, Sadanobu Inada, Minako Arai, Kouji Saitou, Shinsuke Nakagawa, Kenichi Orito, Yasuaki Ono, Kenta Miyairi, Yasutaka Nozawa, Kazunaga Nomoto, Tomohiro Nakada, Yuusuke Kobayashi, Shigeki Honda, Yuusuke Ohkawa, Tomohiro Shimizu, Yasuhiro Sangou **REALTIME EVENT SCENES Director [Character Models]** Makoto Suda, Yohei Fujimoto, Yasunori Takahashi, Atsushi Osada **CG Movie [Section D]** Digital Frontier Inc. **Producer** Yusaku Toyoshima **Production Manager** Katsuhiro Watanabe **Software Engineers** Tadahiko Kurachi, Makoto Morita **Production Assistant** Ai Kikuchi **CG Director** Yasuhiro Ohtsuka **Senior Designers** Yukinobu Fujimatsu, Emiko Watanabe **Lead Designers** Kazuaki Kano, Akihiko Kawashima, Takashi Chiva, Ayako Yamamoto **Designers** Kiyoshi Ishimaru, Goichiro Inoue, Yoichi Ohno, Hiroyuki Okada, Takayuki Okumura, Wataru Osada, Miki Kanou, Hidenori Kawashima, Masato Kawamura, Koichi Kishimoto, Satoko Kobashigawa, Daisuke Kondo, Hiroyasu Kondo, Yu Takahashi, Toyokazu Hashimoto, Ayumi Hosono, Rikiya Masuda, Hideharu Matsukawa, Hidenobu Yoshiyama, Lin Hsuen-Fu (Anderson) **Technical Support** Hiroyuki Gotoh, Hiroto Nishitani **MOTION CAPTURE Technical Director** Kohki Koshita **Assistant Director** Manabu Nishiguchi **Motion Capture Staff** Nobuhiro Suzuki **Actors** Tsubasa Akimoto, Eugene Harada **Sound Effects Support** T's MUSIC Co., Ltd. Yuhki Mori, Yutaka Takahashi **THEME SONG Music Director** Chuck Doud **Music Production Coordinator** Tammy Tsuyuki **Composer** Tomohito Nishiura (LEVEL-5, Inc.) **Lyrics, Vocal and Arrangement** Barbara Kessler Product Managers, **Localisation** Masaaki Doi, Mike Sugiyama, Yuri Kato **Special Thanks** Shinpei Yamaguchi, Yuji Yamauchi **Assistant Producer** Masayuki Koji **Producer** Kentaro Motomura **Executive Producers** Yasuhide Kobayashi, Takahiro Kaneko **Supervisors** Akira Sato, Fumiya Takeno, Masatsuka Saeki, Tomikazu Kirita **Created by LEVEL-5 Inc. SCEA SANTA MONICA STUDIOS Producer** Neo Higo **Associate Producer** Maya Rogers **Senior Producer** Barbara House **Director, External Production** John Hight **Director, Product Development** Allan Becker **Vice President, Product Development** Shuhei Yoshida

VOICE PRODUCTION/CASTING Skylark Sound Studios, Voice Directors Wendee Lee, Kirk Thornton Production Manager Rita Kedineoglu Production Coordinator Nadia Kedineoglu Recording Engineers Rita Kedineoglu, Bill Komar Dialogue Editors Rita Kedineoglu, Bill Komar, Gil Perez Assistant Editors Sayat Cinoglu, Nadia Kedineoglu **VOICE ACTORS** Jaster Rogue - Will Friedle, Kisala - Natalie Lander, Zegram Ghart - Steve Blum, Lilika Rhyza - Kari Wahlgren, Simon Wicard - Greg Ellis, Steve - Yuri Lowenthal, Jupis Tooki McGanel - Ben Diskin, Deego Regis - David Sobolov, Desert Claw - Andy Chanley, Dorgengoa - Fred Tatasciore, Father Raul - Peter Renaday, Monsha - Quinton Flynn, Valkog Drazer - David Lodge, Norman Kissleigh - Michelle Ruff, Izel - Chris Edgerly, Seed - Jason Spisak, Miri Rhyza - Shanelle Workman, Drann Ijiru - Dan Milano, Ugozi lo Burkaqua - Quinton Flynn, Filio - Rick Zieff, Dario - Wally Wingert, Sherio - Fred Tatasciore, Amni Rhyza - Maggie Baird, Fox Banarge - Robert Klein, Alekt Rosencaster - Stephen Stanton, MIO - Heather Hogan, Robert - Stephen Stanton, Henry - Steve Blum, Dr. Donald Pocacchio - Marc Graue, Mark Pocacchio - Colleen O'Shaughnessey, Tony - Chris Edgerly, Starr - Kirk Thornton, Gale Dorban - Crispin Freeman, Angela Seas - Heather Halley, Zax Morarty - Kirk Thornton, Burton Willis - Roger Jackson, Witch (Queen) - Abby Craden, Harry - Warner Munroe, Borga - Steve Blum, Lord Logan - Kirk Thornton, Lord Gazel - Sam Riegel, Libra King - Wally Wingert, Cancer King - Kirk Thornton, Fritz - Sam Riegel, Jaus - Crispin Freeman, Nina - Shanelle Workman, Golba - Steve Blum, Johanna - C.C. Seymour, Elder Naba - Robert Klein, Queen Freidias - Wendee Lee, King Albioth - Fred Tatasciore, Yuvan - Marc Graue, Ragnar - Chris Edgerly, Mother Rune - Wendee Lee, Jane - Michelle Ruff, Insectron Announcer -Brad Abrell, Jaster (Child) - Cody Arens, Miyoko - Heather Halley, Chie - Heather Hogan, Fabre - Kari Wahlgren, Toady - Quinton Flynn, Arabis - Robert Klein, Sebastian - Paul Napier, Young Dorgengoa - Doug Erholtz, Narrator - Jamieson Price **TRANSLATION SERVICES** 8-4, Ltd. Coordinators John Ricciardi, Hiroko Minamoto Translators Julian Chunovic, Kevin Gifford, Nora Stevens Heath, D. Scott Miller, Alissa Takaya **SPECIAL THANKS** Taku Imasaki, Emi Yazaki, Kyle Shubel, Mai Kawaguchi. Spouses/significant others and families of the development team. We would like to thank each individual at Sony Computer Entertainment America for their contributions, support and dedication to the success of Rogue Galaxy™ with special recognition to the Executive Management team including: Kaz Hirai, Jack Tretton, Jim Bass, Peter Dille, Glenn Nash, Frank O'Malley, Phil Rosenberg, Steve Ross, Riley Russell and Shuhei Yoshida. We would also like to thank Phil Harrison and Will Treves at Sony Computer Entertainment World Wide Studios for all their help and support. **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE** Producer Florence Kum Project Asset Coordinator Anna Wojewodzka Director of International Development Sean Kelly Vice President, SCE Worldwide Studios Europe Shawn Layden European Product Manager Kevin Smyth European Marketing Director Mark Hardy European PR Manager Charlotte Panther European Release Manager Louise Welch Localisation Services Manager Vanessa Wood Localisation Services Coordinators Jennifer Rees, Nadège Josa Localisation Services Assistant Sandra Raue Manual and Packaging Copywriter Sam Holding Graphic Designer Umesh Mistry QA Manual Approval Andrew Kennington, Martin Hill Print Production Suzy Ip First Party QA Manager Dave Parkinson Test Manager Gareth Spencer Functional Testing Supervisor Wayne Smith Functional Testing Lead Rory Abbott Functional Testers James McGaw, Colin Roskell David Woosey TRC Testing Supervisor Paul French TRC Testing Lead David Hill TRC Testers Lee Champion Localisation Supervisor Nadine Martin Localisation Testing Coordinator Yolanda Akil Localisation Testing Lead Pauline Brisoux Localisation Testers Silvia Ferrero, José M Flores, Rafael Deogracias, Alberto Pérez, Rafael De Vicente, Harouna Camara, William Kendot, Aurelien Mouliets, Marco Simon, Daniele Tacconi, Gianni Bianchini, Daniele De Blasio, Kirstine Spinosi, Cesare Sivo, Matthias Pokorny, Julia Aigner, Katharina Scharpf, Julia Schindler, Katharina Tropf Shift Supervisor Matthew Osborne QA Technician Jon Lowe **SUPPORT SERVICES** Support Services Supervisor Anthony Gill Support Services Coordinator Neil Morán **ONLINE SUPPORT** Online Support Lead Michael Kennedy **SPECIAL THANKS** To all of the localisation agencies, Gordon Barrick, Oliver Wright, David Kirkland, Simon Roberts, Daniel Maher, Masaaki Doi, Yuri Kato, Maya Rogers, spouses/significant others and families of the development team.

For PlayStation®2 support, visit playstation.com or refer to the telephone list below:

Customer Service Numbers

Country	Number	Notes
Australia	1300 365 911*	*(Calls charged at local rate.)
Österreich	0820 44 45 40**	**(0,116 Euro/Minute.)
Belgique/België/Belgien	011 516 406	Tarif appel local / Lokale kosten
Česká republika	222 864 111	Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platneých telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111
	283 871 637	Po - Pa 10:00 - 18:00 Help Line Tarifováno dle platneých telefonních sazeb.
Danmark	70 12 70 13	support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21
Suomi	0600 411 911	0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai - perjantai 15-21
France	0820 31 32 33	prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi
Deutschland	01805 766 977**	**(0,12 Euro/minute)
Ελλάδα	00 32 106 782 000**	**Εθνική Χρέωση
Ireland	0818 365065	All calls charged at National Rate.
Italia	199 116 266	Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Malta	23 436300	Local Rate.
Nederland	0495 574 817	Interlokale kosten.
New Zealand	09 415 2447	National Rate.
	0900 97669*	*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).
Norge	81 55 09 70	0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15
Portugal	707 23 23 10**	**Serviço de Atendimento ao Consumidor/ Serviço Técnico
España	902 102 102	Tarifa nacional
Россия	+7 (095) 238-3632	
Sverige	08 587 822 25	support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15
Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85*	Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale
UK	08705 99 88 77	National rate. Calls may be recorded for training purposes



"Dieses Symbol auf unseren Elektroprodukten oder deren Verpackung weist darauf hin, dass das entsprechende Produkt in Europa nicht als Haushaltsmüll entsorgt werden darf. Um die ordnungsgemäße Abfallbehandlung sicherzustellen, entsorgen Sie es bitte gemäß örtlichen Gesetzen und Verordnungen für die Entsorgung von Elektrogeräten.

Dadurch tragen Sie zur Erhaltung der natürlichen Ressourcen und Förderung des Umweltschutzes bei der Behandlung und Entsorgung von Elektromüll bei."